For You

PER AMIGA

ATTENZIONE !!!
Giochi • Giochi
Utility

Giochi:

Super Pengo
Grafica 3D e super smooth scrolling

Marble - Madness
Abilità²

Casinò Royale
Incontri ravvicinati a Las Vegas

Utility:

M. - Copier
L' unico copiatore in multitasking

Fraktal - Graphic
Finalmente 4096 colori in HAM

Fileditor
Scopri i segreti dei tuoi files

B. B. 33
Simulazione calcolatore scientifico

Gag:

Key - Gag
Sorpresa !!

Incredibile ma vero !!
Descriviamo l' emulatore Spectrum su Amiga

N°3

EDITRICE G.P. SYSTEM s.r.l. - MILANO - AUTORIZZAZIONE DEL TRIBUNALE DI MILANO N. 176 DEL 10/3/90 - ANNO 1 N. 3 MENSILE D'INFORMAZIONE Mensile di Informatica L. 15.000



For You

Sommario

Editoriale pag. 2

AMIGA News pag. 3

Descrizione Programmi pag. 6

Recensioni pag. 10

I profili di Amiga pag. 12

Direttore Editoriale
Gian Piero Sciarrone

Direttore Responsabile
Riccardo Mazzoni

Segretaria di Redazione
Daniela Luzio

Hanno Collaborato
Marco Auletta
Loretta Cordara
Titti Laganà
Antonello Jannone
Laura Rangoni
Marcello Visani

Grafica e Impaginazione
Stefano Mariani

Editrice
G.P. System s.r.l.
Via Gianferrari, 5 Milano

Redazione e Direzione
Via Voghera, 16 - 20144 -
- Milano -
Tel. Redazione: 02 - 8376867
Telefax Switch : 02 - 8376867
Tel. Banca Dati: 02 - 8376059

Fotografia
Oscar Scalambra

Stampa
Centro Arti Grafiche - COMO

Distribuzione per l'Italia e per l' Estero:
EURO distri PRESS
Via Noto, 10 - 20141 - Milano

For • You

Il periodico mensile per Amiga vi aspetta puntualmente nelle migliori edicole dal 10 al 15 di ogni mese.

For You periodico mensile, una copia £. 15.000.

Arretrati
Il prezzo di copertina.

Abbonamento:
Annuale 10 numeri: £. 135.000

Comunicato ai lettori
Per richidere Abbonamenti o Arretrati compilare l' apposito questionario situato a fine rivista.

For You

Contenuto del disco

Applicativo

B.B. 33

Fileditor

m. - Copier

Dimostrativo

Fraktal - Graphic

Gag

Key - Gag

Giochi

Super Pengo

Marble - Madness

Casino - Royale



Editoriale

Novità in vista in questo numero di **FOR YOU**, per essere sempre più vicini ai vostri gusti e ai vostri desideri.

Anzitutto qualche "chicca" editoriale, come per esempio la notizia dell'emulatore Spectrum e un commento sugli hypergiochi, affinché siate sempre informati sulle ultime curiosità del mercato.

Le recensioni probabilmente sono fra le cose più interessanti, perché vi offrono in modo chiaro una valutazione circa la originalità, la giocabilità, la grafica, insomma tutti gli aspetti di alcuni programmi presenti sul mercato.

Potrete così acquistare, con dati alla mano e non a scatola chiusa!

Come al solito, nel dischetto abbiamo inserito giochi, applicativi, dimostrativi e una gag. I giochi sono di tipi diversi, uno per ogni esigenza, uno per chi apprezza i giochi d'intelligenza, uno facile e distensivo, ed uno d'azzardo.

Le utilities vi consentiranno di trasformare il vostro elaboratore in una vera calcolatrice, per aiutarvi a utilizzare al meglio tutte le sue capacità.

Anche in questo numero abbiamo cercato di unire l'utile al dilettevole, per essere sempre più la rivista che finora avete cercato.

Gian Piero Sciarrone

Hypergiochi

La nuova frontiera

La Activision ha di recente annunciato la nascita di una nuova generazione di giochi, gli hypergame, dalle sfogoranti prospettive.
Daremo dunque addio ai cari vecchi arcade, agli amati adventure game, ai giochi di simulazione? Non lo crediamo. Pensiamo tuttavia che a questi nuovi giochi vada prestata la massima attenzione, in particolare per la stessa nuova idea di gioco che viene proposta. Se compiamo una veloce carrellata tra i diversi generi di giochi per computer che in pochi anni si sono succeduti, notiamo che tutti sono accomunati dall'avere un obiettivo finale che il giocatore deve raggiungere.
E' stato così per i primi giochi arcade: che si trattasse di pianeti da conquistare o di astronavi aliene da abbattere, il giocatore aveva ben chiaro dall'inizio quale era l'obiettivo finale del gioco. Lo stesso vale per le prime trasposizioni su computer dei giochi da scacchiera: che stessero giocando contro la macchina o contro un avversario fisico, i giocatori avevano ben chiaro l'obiettivo: la sconfitta dell'avversario.
Anche per gli adventure games, vuoi di genere puramente avventuroso, che giallo o horror, pur in presenza di preziosi enigmi o di accattivanti risvolti narrativi, il giocatore non dimenticava mai l'obiettivo finale. Gli stessi giochi di ruolo, pur proponendo numerosi personaggi con cui identificarsi, pur con la complessità dei mondi in cui il gioco si articolava, additavano costantemente al giocatore l'obiettivo finale. Una qualche crepa nella validità di questa regola generale veniva con i simulatori di volo. Dopo una lunga pratica ed un lungo addestramento il giocatore entrava in possesso delle conoscenze e delle abilità necessarie a padroneggiare il suo splendido aereo. E l' obiettivo del gioco, ci si potrebbe chiedere, qual'è? Forse in quella competenza, forse nei simulatori più raffinati, nella possibilità di percorrere scenari di sogno ai comandi di un mezzo sapientemente controllato.
Un altro fattore accumunava i diversi generi di gioco: la difficoltà di poterne realizzare di simili senza passare attraverso il possesso di buone capacità di programmazione e una notevole mole di lavoro.
Certo, nel settore dei giochi di avventura qualcosa era stato fatto per facilitare l'approccio alla programmazione con programmi generatori come The Quill e GAG.
Così nel campo degli arcade con S.E.U.C.K.
Si è comunque trattato solo di brillanti tentativi ed i risultati sono sempre rimasti al di sotto delle attese dei neoprogrammatori, non reggendo il confronto con i programmi commerciali. Con gli hypergiochi ora le cose cambiano, sia per quanto riguarda il "tipo" di gioco proposto che per le possibilità d'intervento del giocatore.
Iniziamo con il primo punto.
In un primo momento può sembrare strana l'idea di un gioco in cui il giocatore non sia impegnato nel raggiungimento di punteggi record, nella soluzione di sofisticati enigmi, nella lotta per la sopravvivenza contro più o meno improbabili nemici. Può apparire strano un gioco in cui il computer offre all'utente la possibilità di entrare in un mondo più o meno articolato da esplorare, in cui aggirarsi con interesse. Pure, a pensarci bene, l'esperienza proposta non è diversa da quella che ci godiamo quando sfogliamo un buon giallo o un buon fumetto o quando assistiamo ad un buon film.
Anche qui veniamo trascinati in un mondo, assistiamo a dei fatti e ci limitiamo tranquillamente a "lasciarci divertire". A questo però gli hypergiochi aggiungono qualcosa di nuovo: l'interattività. Siamo cioè noi a dirigere le nostre mosse nel nuovo mondo, noi a porci le domande cui poi cercare una risposta. La cosa si fa quindi più interessante, qualcosa di simile era già comparso sul mercato qualche anno fa.
Era stata proprio l'Activision a proporci uno strano gioco dall'affascinante nome: Little Computer People. Anche in quel caso non dovevamo far altro che stare ad osservare il nostro piccolo amico che si muoveva all'interno della sua attrezzatissima casa di cui lo schermo ci offriva uno spaccato.
Lo vedevamo così portare a passeggio il proprio cane, suonare al piano strazianti motivi, fare la doccia e sbrigare mille piccole faccende domestiche. L'interazione era ridotta al minimo. Unico mezzo di comunicazione col nostro ospite era una macchina per scrivere e le risposte alla nostre domande curiose non erano sempre molto intressanti. Con Cosmic Osmo, se non il

primo, il secondo hypergioco sviluppato dalla Cyan, ci si pone a ben altro livello. Sullo schermo viene per prima cosa raffigurata la locazione in cui si trova il giocatore. Questi tramite il mouse puo spostare il puntatore ovunque sull'immagine dando inizio all'esplorazione del gioco. Può così accedere ad altre schermate, oppure a sequenze animate che si vanno a sovrapporre alla locazione in cui il giocatore si trova, opppure a seqnenze musicali che attendono solo di essere scoperte. Ci rendiamo conto delle difficoltà di rendere atto dell'esperienza vissuta all'interno di questo mondo. Vorremmo tuttavia trasmettere al lettore la sensazione di immensa libertà concessa al giocatore-esploratore e le sue notevoli capacità di intervento. Tra le diverse opzioni possibili ricordiamo infatti che alcune di esse ci consentono di modificare il gioco esistente o addirittura di costruirceneuno nuovo. E' così il momento di parlare dell'importante concetto di "ipertesto" che sta alle spelle dei nuovi giochi. Nato all'interno del vasto mondo dei database, questo concetto ha reso possibile al programmatore di presentare all'utente grandi quantità di informazione dei più diversi generi, testuali, grafiche, musicali, in modo collegato. Il segreto sta in queste ultime due parole. L'informazione infatti, come nel caso del già famoso Hypercard per Apple, è presentata sotto forma di schede, cioè di finestre contenenti il testo. Ora qualsiasi parola di questo testo puo essere considerata come una parola-chiave. Portato il puntatore su tale parola e premuto il tasto Enter, si dà luogo alla visualizzazione di una nuova schermata, con correlazioni con quella su cui noi abbiamo operato la nostra scelta. Si può trattare di informazioni testuali, grafiche, musicali. Per il sistema non fa differenza. Tutte sono tra loro collegate o collegabili secondo regole fissate dal programmatore ma modificabili dall'utente. Ora proprio Hypercard è stato lo strumento utilizzato dai programmatori di Cosmic Osmo e i risultati del loro lavoro sono più che soddisfacenti. La notizia che la Activision sta preparando nuovi sitemi-autore, all'altezza di Hypercard, per le altre macchine, tra cui Amiga, lascia ben pensare sullo sviluppo dei nuovi giochi di cui questa non vuole.

Titti Laganà

Servizio telematico

For You offre gratuitamente ai suoi lettori
un servizio di informazione contenente software
per Amiga e posta elettronica.

Per utilizzare il servizio collegatevi,
24 ore su 24 al numero telefonico
02/8376059 tramite modem.

La password per accedere al servizio,
vi verrà assegnata al vostro primo collegamento.
Le caratteristiche tecniche del modem
per il collegamento sono:

- velocità 300 v 21
- velocità 1200 v 22
- parametri Fullduplex 8.1. n

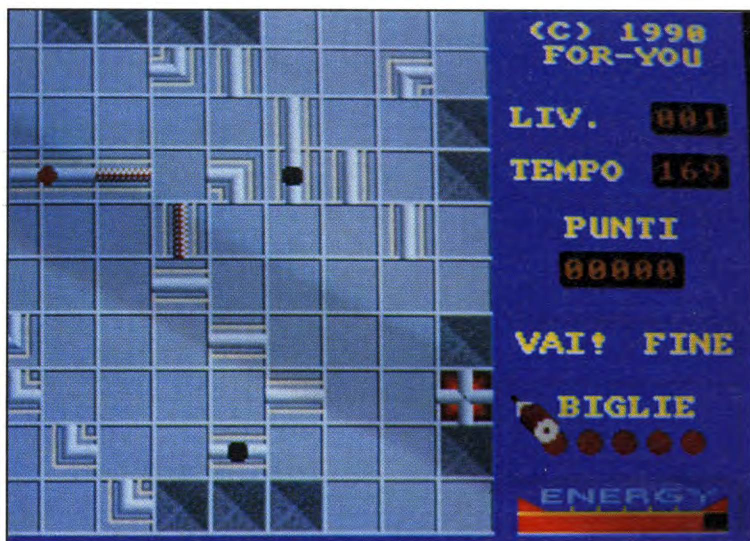
Servizio telematico-Servizio telematico-Servizio te
izio telematico-Servizio telematico-Servizio telema
izio telematico-Servizio telematico-Servizio te

Descrizione programmi

Marble - Madness

Non è certo il programma adatto agli smanettoni joystick-dipendenti, ma sarà senza dubbio apprezzato da tutti coloro che amano i games dove l'intelligenza e la prontezza di riflessi sono le armi per la vittoria.
Appena caricato il programma premete il tasto sinistro del mouse e decidete se giocare una nuova partita , selezionando il gadget New Games.
Per caricarne una salvata in precedenza, basterà selezionare il gadget-Load old games.
Ora inserite il vostro nome (massimo sei lettere) e attivate il gadget OK. Buon divertimento.......
Lo schermo di gioco sarà formato da una scacchiera di dimensioni 12 x 11 quadrati.
Utilizzando il mouse potrete far slittare gli elementi della scacchiera e posizionarli in modo da costruire un viadotto. Questo dovrà essere costruito in modo da condurre la pallina in un elemento della scacchiera definito da una croce a sfondo rosso.
I livelli di gioco sono numerosi e mano a mano che aumenteranno naturalmente aumenterà anche la difficoltà.
Nella parte destra dello schermo avremo un pannello che ci indicherà:
1) Il livello di gioco:
2) Il tempo a disposizione per terminare il livello.
3) Il punteggio della partita
4) Il numero delle palline a disposizione per ogni partita sono 5).
5) L'energia della nostra pallina
6) Il gadget START (servirà per cominciare a giocare).
7) Il gadget QUIT (servirà per uscire dal programma).





Super - Pengo

Non poteva certo mancare in questo terzo numero della rivista un programma così giocabile!
Sfidiamo chiunque a mettersi davanti al monitor, caricare il programma e resistere a non impugnare il joystick per cimentarsi subito in una Mega-partita.
Il programma permetterà di effettuare delle scelte iniziali di vario tipo.
Si potrà giocare da soli premendo il tasto F1 o sfidare un amico premendo il tasto F2.
Sarà inoltre possibile giocare , premendo il tasto F3, in "collaborazione" con un amico (vi ritrovererte entrambi sulla stessa piattaforma), dove sarà più facile terminare il livello, in quanto gli sforzi di un giocatore verranno sommati a quelli dell'altro.
Premendo il tasto P entreremo in



pausa gioco, per uscirne e per riprendere a giocare sarà sufficiente ripremerlo.
Usando i tasti M e F si abiliteranno e disabiliteranno rispettivamente la musica e gli effetti sonori. Passeremo ora a descrivere più dettagliatamente il gioco vero e proprio.
Lo scopo è molto semplice: muniti di un piccolo robot comandato dal joystick dovremo riuscire a "colorare" tutte le caselle di una complessa piattaforma.
Per fare ciò sarà sufficiente passargli sopra, ma ad ostacolare il nostro robot troveremo molti robot-nemici che, toccandoci, faranno diminuire la nostra energia.
Troveremo inoltre sulla piattaforma vari oggetti: impadronendocene acquisteremo dei Bonus- extra (energia, passaggi di livello, punti).
A ogni spostamento del joystick, , corrisponderà uno spostamento del robot.
Se uniremo a questo spostamento la pressione del tasto fire il nostro robot si sposterà più velocemente sulla piattaforma, ma questo rapido movimento ci costerà 10 punti di energia.
Attenzione quindi a non abusarne altrimenti potreste ritrovarvi K.O.

Casino Royale

Il programma che vi presentiamo è una simulazione del famoso gioco della Slot-Machine. La prima schermata del programma vi permetterà di inserire il vostro nome, e di passare poi al gioco vero e proprio selezionando il gadget Play. Nella parte alta dello schermo sarà visualizzata la slot-machine e in quella inferiore si avranno tre gadgets (STAKE , SWITCH , START).

STAKE : Il gadget puntata permette di incrementare la giocata da 1 fino a un massimo di 5 crediti.

SWITCH : Serve per vedere l'altra schermata di gioco.

START : Serve per azionare la slot-machine.
Realizzando una vincita avremo la possibilità di incrementarla sfidando la ruota della fortuna.
Qui potremo scegliere se puntare sui numeri rossi, sui numeri alti , sulla terna 6,8,12 o sulla quartina 1,2,3,4.
La scelta potrà essere effettuata tramite il tasto GAMBLE.
In questa seconda schermata di gioco avremo altri gadgets .
Il gadget COLLECT servirà per riscuotere la vincita totale.
Il gadget PERCENT servirà invece per riscuotere solo una parte della vincita (questo servirà per chi non ha molto coraggio e vuole mettersi da parte una parte del gruzzolo vinto senza rischiare di perdere tutto).
Buon divertimento!!

Fileditor

Questo programma permette di controllare con un editor i files.
Nella parte destra dello schermo avremo dei gadgets che serviranno ad utilizzare il programma:

INFO vi darà informazioni sul programma.

FINE serve per uscire dal programma.

APRI Permette di caricare il file da editare .
Avremo inoltre la possibilità di decidere se editare in Ramo in Device.
Il primo modo permetterà di effet-



tuare delle correzioni, il secondo invece sarà più sbrigativo, non bisognerà infatti salvarlo, ma sarà più pericoloso in quanto non potremo correggere gli eventuali errori se non editandoli nuovamente.

SALVA salva il file (questa opzione si rivelerà utile nel caso abbiate editato in Ram).

SIZE dà ulteriori informazioni sul file.

ESEGUE esegue il file.
Le seguenti opzioni sono utilizzabili solo dopo aver caricato il file da editare.

AVANTI visualizza il prossimo settore.

INDIETRO visualizza il precedente settore.

SCRIVI salva i dati editati.

UNDO riporta il settore originale cancellando tutte le modifiche effettuate.

RICERCA permette di ricercare dei bytes o delle stringhe.

PRECEDENTE O PROSSIMO ricerca la stringa o i bytes , se questi sono presenti, in altri settori.
Il Primo gadget li ricercherà nei settori già analizzati mentre il gadget prossimo li ricercherà negli altri.

m.- C opier

Il programma vi consentirà di copiare in modo semplice dei files.
La nota particolare di questo copiatore è che permette di lavorare in multitasking, ovviamente utilizzando un secondo CLI.

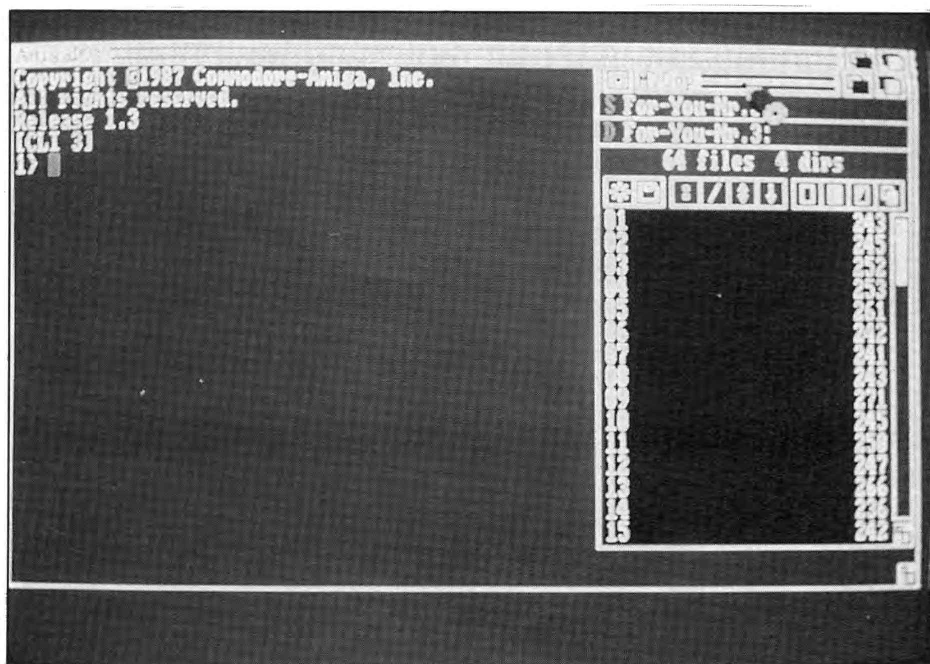
Analizzeremo ora tutti i gadgets, cominciando dal primo a sinistra per terminare con l'ultimo a destra.

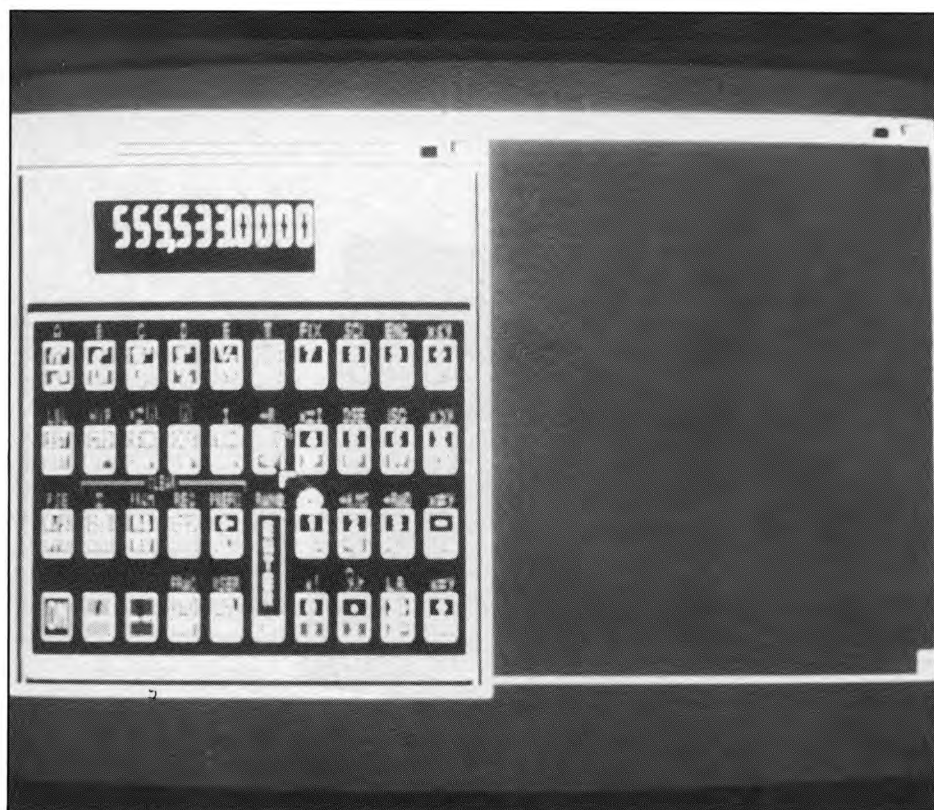
1) Visualizza tutto il contenuto del disco.

2) Visualizza tutti i devices.

3) Rimanda alla Root del dischetto.

4) Riporta alla subdirectory precedente.





5) Inverte la sorgente e la destinazione.

6) Ricopia il testo della sorgente sulla destinazione, è particolarmente utile nel caso si abbia un solo drive.

7) Effettua il cancel.

8) Seleziona tutti i files.

9) Fa un reverse.

10) Cancella l'ultima operazione effettuata.

Vi sono inoltre altri comandi che implementano quelli già descritti e sono attivabili tramite un menù a finestra, questi permettono di creare nuove subdirectory, di cancellare dei files e di copiare i files selezionati in precedenza.

Key - Gag

Questo programma permetterà al vostro computer la simulazione di una macchina da scrivere!!!!!
Provate, dopo aver caricato il programma, a digitare sulla tastiera del vostro computer qualsiasi testo.
Il vostro Amiga si immedesimerà nei panni di una professionale macchina da scrivere ed .....
Ascoltate quello che succede !!!

B. B. 33

Il programma - B. B. 33 - vi darà la possibilità di trasformare il vostro Amiga in una vera e propria calcolatrice scientifica .
Potrete effettuare così con il computer operazioni come somme, divisioni, elevamenti a potenza o più complesse come funzioni trigonometriche (calcolo seno, coseno ect.).

Fraktal- Graphic

Si tratta di una versione dimostrativa di come generare grafica frattale randomizzata usando il famoso sistema grafico HAM.
Questo sistema grafico permette di utilizzare 4096 colori in contemporanea sul video.
Esiste una piccola routine nel programma , attivabile tramite il tasto C, che permette di fare un ciclo di colori completo .
.... Buona visione!!!!!

Per i lettori

di *For You* solo

software originale

Cabal. *(Ocean)*

Nome	Originalità	Giocabilità	Grafica	Effetti sonori	Valutazione media
Cabal	💾💾	💾💾💾	💾💾💾💾	💾💾💾	💾💾💾💾



No, non è il classico romanzo di Clive Barker, ma la conversione di un pressochè sconosciuto coin-op dell'altrettanto sconosciuta Tad Corporation.
Come al solito, per i giochi arcade, lo schema di gioco è quanto mai terra-terra: un commando militare è stato scelto per una missione ad alto rischio, questa volta si tratta di penetrare in un territorio diviso in 20 zone e distruggere alla fin fine la base nemica.
Prima che possiate ammirare il primo degli schermi statici che costituiscono il campo di battaglia verrete immediatamente attaccati dalle forze ostili.
Il vostro uomo è alla base dello schermo con un cursore che indica la posizione del suo mirino.
Muovete il joystick e sia l'uomo che il mirino si muoveranno; muovetelo su e giù e potrete muovere il mirino senza che l'uomo si sposti.
I proiettili del vostro fucile sono illimitati, al contrario delle granate che si rivelano estremamente utili per eliminare carri armati, elicotteri, aerei e per abbattere edifici.
Ogni tanto escono fuori dalla battaglia delle icone che atter rano alla base dello schermo, proprio vicino a voi.
Camminateci sopra per ottenere punti extra, granate o armi aggiuntive come bazooka o mitragliatrici.
Lo scopo del gioco è eliminare quanti più nemici possibile in modo da far diventare totalmente rosso un indicatore inizialmente blu, dopo di che passerete allo schermo successivo.
Progredendo nei livelli farete la conoscenza di nemici sempre più agguerriti e dotati di armi sempre più potenti.
Ciò nonostante con audacia riuscirete a far scomparire dalla faccia della terra tutti i vostri nemici.
Lo schema di gioco è frenetico e spazza via tutte le accuse di semplicità e scarsa originalità: è divertimento allo stato puro.
I fondali sono ben colorati, anche se scarseggiano dei particolari tipici del coin-op.
Gli sprite, invece, sono eccezionali: il personaggio principale dispone di tantissimi fotogrammi di animazione e si muove in maniera straordinaria.
I carri armati nemici e i soldati, peccato però che il sonoro sia limitato ad una media musichetta e a normali effetti durante il gioco.
Ancora una volta la Ocean France, sussidiaria della Ocean di Manchester, ha dato ai programmatori d' oltre Manica la dimostrazione che con un po' più di impegno si può ottenere una buona conversione anche da un medio coin-op.

Laura Rangoni

💾 SCARSO 💾💾 SUFFICIENTE 💾💾💾 MEDIO 💾💾💾💾 BUONO 💾💾💾💾💾 OTTIMO

Overlander • (Elite)

Nome	Originalità	Giocabilità	Grafica	Effetti sonori	Valutazione media
Overlander	🖫🖫🖫🖫🖫	🖫🖫	🖫🖫🖫	🖫🖫🖫	🖫🖫🖫

In seguito alla distruzione della fascia d'ozono verificatasi nel 2025, i sopravvissuti del ventunesimo secolo hanno trovato rifugio alla potenza distruttiva delle radiazioni provenienti dallo spazio costruendo delle città sotterranee in tutta la nazione. Gli unici collegamenti tra queste città sono le autostrade, una rete stradale di superficie che in qualche modo ha resistito alle radiazioni e ora costituisce l'unica via di transito per il trasporto di beni fra una città e l'altra. Ma su queste strade circolano gli "abitanti della superficie", orde di reietti pronti a fermare chiunque cerchi di spostarsi da una città all'altra.



Solo gli Overlander, i mercenari dell'asfalto, sono abbastanza coraggiosi per trasportare merci da una città all'altra, e voi fate parte di questa categoria di persone temerarie priva di scrupoli.

All'inizio di ogni corsa viene data la possibilità all'Overlander di scegliere se trasportare merce per gli onesti, (la Federazione), o per i disonesti (i signori dell crimine). Il trasporto di merce illegae ci consente di accumulare una discreta quantità di denaro, ma presenta anche i rischi maggiori. Comunque, qualsiasi scelta venga fatta, una buona parte della somma guadagnata viene deve essere reinvestita per l'armamento della vostra automobile.

Tale denaro viene utilizzato per l'acquisto di carburante, armi e munizioni. La quantità di carburante acquistato è cruciale: non ci sono stazioni di rifornimento per la strada e sarebbe veramente poco piacevole rimanere a secco.

Fra le armi che è possibile acquistare vi sono delle economiche bombe incendiarie, costosissimi missili teleguidati e super-bombe dai costi proibitivi - 5000 crediti, ma li valgono tutti.

Carrozzeria rinforzata, vetri antiproiettile, ariete da sfondamento e lame laterali forniscono maggiore protezione contro i maledetti e pericolosissimi rinnegati. Anche il motore può essere potenziato, dotandolo del classico turbo-compressore.

Una volta sulla strada ci si ritrova nell'ormai familiare corsa automobilistica. I criminali della superficie non sono appiedati ma anche loro possiedono veicoli per spostarsi velocemente.

Motociclisti kamikaze trasportano cariche di esplosivo e cercano di finire addosso agli incauti Overlander, mentre Limousine ammaccate cercano di spingerli fuori strada.

I nemici più pericolosi sono, i TIR, lasciano dietro di loro mortali mine e bombe, mentre tra i pericoli statici ci sono delle carcasse di automobili capovolte, variemitragliatrici di verse e barriere.

Se riuscirete ad arrivare incolumi alla città verrete ricompensati con una grossa quantità di denaro, che potrete spendere per potenziare ulteriormente il vostro bolide, naturalmente vi verrà subito assegnata una nuova missione, sempre più pericolosa ma con il nostro miglior augurio..

Laura Rangoni

🖫 *SCARSO* 🖫🖫 *SUFFICIENTE* 🖫🖫🖫 *MEDIO* 🖫🖫🖫🖫 *BUONO* 🖫🖫🖫🖫🖫 *OTTIMO*

Spectrum Emulator

Incredibile, ma vero!!!
Sono riusciti a scrivere un programma che emula lo Spectrum su Amiga.
La notizia è fresca e ha già fatto agitare tutti i nostri collaboratori.
Esterrefatti, ci siamo messi tutti davanti al monitor del nostro Amiga e che cosa abbiamo visto? Il famoso programma dello Spectrum "Manic Miner"!
Non credevamo ai nostri occhi: un vero programma Spectrum che gira su Amiga è proprio una novità in assoluto.
La versione che abbiamo è solo la demo del programma, ma già mostra l'eccezionalità della cosa.
Da fonti sicure abbiamo saputo che l'emulatore viene fornito con un'interfaccia che permetterà di collegare un comune registratore all'Amiga (in questo modo sarà possibile caricare qualsiasi programma da nastro.)
Si avrà inoltre la possibilità di scrivere e leggere su dischetto Amiga in formato Amigados utilizzando la sintassi del microdrive.
Su un Amiga normale l'emulatore funzionerà quasi alla stessa velocità dello Spectrum originale, ma su un Amiga con 68020 o 68030 funzionerà invece da quattro a sette volte più velocemente.
Inoltre sono implementate in emulazione due interfacce non comprese nella configurazione standard dello Spectrum.
1)Un'interfaccia Kempston per joystick nx 2 del nostro Amiga.
2)Un'interfaccia Centronics per stampanti (si potrà quindi utilizzare la stampante collegata al vostro Amiga da Spectrum). Come ultima cosa vi anticipiamo che insieme all'emulatore verranno fornite varie utility per lo scambio dei files tra Amiga e lo Spectrum.
L'emulatore sarà inoltre corredato da alcuni programmi dimostrativi compatibili Spectrum.
Noi della redazione siamo rimasti molto colpiti da questa versione demo dell'emulatore.
Il nostro capo, entusiasta come tutti noi, ha dichiarato: "Anche i nostri lettori dovranno vedere ciò che i nostri occhi hanno visto!" ed è partito infilando la porta di corsa, verso un intricato giro per uffici, alla ricerca della concessione per la pubblicazione del demo.
Ce la farà o no? Vedrete il risultato nei prossimi numeri.

Arianna D.

Conqueror • (Rainbow Arts)

Nome	Originalità	Giocabilità	Grafica	Effetti sonori	Valutazione media
Conquerer	💾💾💾💾💾	💾💾	💾💾💾	💾💾	💾💾💾

Dopo i fantastici voli spaziali con Virus, Conqueror ci riporta con i piedi per terra, all'epoca del secondo conflitto mondiale.
In questo gioco sono state incorporate le forze meccanizzate degli eserciti americani, tedeschi e russi.
Ogni esercito possiede quattro tipi di carro armato: leggero, veloce, medio e pesante.
Al giocatore viene offerta la possibilitàdi dirigere uno dei tre eserciti, anche se non viene data la possibilità agli Americani di combattere contro i Russi.
Conqueror è in effetti tre giochi in uno. Il primo, Arcade, è decisamente il più semplice.
Il giocatore è tenuto ad affrontare un numero infinito di carri nemici che attaccano ad ondate successive, ognuna dotata di una intelligenza maggiore della precedente.
E' un tipo di gioco dove è impossibile vincere ma consente al giocatore di prendere confidenza con il proprio mezzo. Il secondo gioco, Attrition, mette a disposizione due carri leggeri, due medi e due pesanti contro forze nemiche simili, controllate dal computer. Questo livello presuppone già l'uso di



una lieve forma di strategia, in quanto è possibile dirigere i propri carri in una qualsiasi zona dell'area di gioco e tendere agguati al nemico. Il terzo gioco, Strategy, combina tutti gli elementi caratteristici dei due precedenti riunendoli perfettamente e diventando un gioco pienamente strategico/tattico.
All'inizio, la prima mossa di strategia consiste nel raggruppare un certo numero di carri formando un assemblamento militare.
Per comprare i carri si hanno a disposizione dei fondi limitati quelli più economici sono i carri di tipo leggero e veloce.
All'interno del gioco di strategia ci sono altre caratteristiche da poter utilizzare per poter influire sulle sorti della battaglia: fuoco di artiglieria e aerei da ricognizione. Richiedendo l'intervento dell'artiglieria si ottiene un bombardamento sull'area scelta come bersaglio, con un conseguente spianamento totale del territorio.
L'invio di aerei ricognitori sul campo di battaglia rivela la posizione di tutti i carri nemici, questa opzione non è prerogativa del giocatore e anche il computer ne fa uso di tanto in tanto. Durante gli scontri non sempre i carri vengono distrutti con un colpo solo. Varie parti del mezzo possono venire danneggiate, secondo la resistenza specifica, e la velocità del proiettile ed altro ancora.
Può accadere che la torretta smetta di funzionare, che i cingoli si blocchino, che la potenza del motore si dimezzi o che il carro prenda fuoco. Per riparare qualsiasi danno è sufficiente tenersi fuori dalla furia della battaglia per almeno 20 secondi. Il resto è compito vostro e della vostra capacità di comandare un intero battaglione di carri armati super-tecnologici, come solo un vero Generale sa fare.

Antonello Jannone

💾 SCARSO 💾💾 SUFFICIENTE 💾💾💾 MEDIO 💾💾💾💾 BUONO 💾💾💾💾💾 OTTIMO

Typhoon Thompson • (Broderbund)

In search for the sea child

Nome	Originalità	Giocabilità	Grafica	Effetti sonori	Valutazione media
Typhoon Thompson	🖫🖫🖫🖫🖫	🖫🖫🖫	🖫🖫🖫🖫	🖫🖫	🖫🖫🖫🖫🖫



Aguar si trova nel settore Omega della galassia, ed è un pianeta completamente ricoperto d'acqua.
Molto tempo prima una razza simile alla nostra ne popolava le fertili terre, ma ora non sono rimasti più umani tranne, uno...
Nel febbraio 2124 il volo interplanetario 949 diretto ad Alpha Centauri è precipitato nelle acque tropicali di Aguar.
Tre squadre di recupero sono state inviate sul pianeta, ne hanno scandagliato i fondali senza successo.
Tutte le squadre sono cadute vittime delle strane creature conosciute dagli umani come spiritelli marini.
Ma dal mare viene ancora emesso un segnale, debole ma costante.
Questo segnale dà la possibilità di sperare che il bambino umano sia ancora vivo, magari "adottato" dagli spriritelli marini.
Va intrapresa un'ultima missione di salvataggio, ma questa volta sarà un uomo veramente speciale a comandare le operazioni - Typhoon Thompson!
Nel momento stesso in cui decidete di prendere parte all'avventura del nostro amico, lo stesso viene malamente espulso da una lucente astronavina stellare, per atterrare pesantemente sul suo canotto hi-tech.
In dopo aver controllate il veicolo acquatico e il suo armamento la vostra prima destinazione è l'avamposto degli spiriti guardiani.
Questi esseri magici vi forniranno canotti e armi aggiuntive in cambio di oggetti magici.
Recuperare i primi quattro oggetti è fondamentale per ottenere gli oggetti magici e lla riconoscenza degli spiriti guardiani.
Si tratta di individuare con l'ausilio del radar un villaggio di spiriti marini, attaccare ad una ad una le isolette che lo compongono, catturare tutti gli spiritelli marini (che cercheranno ovviamente di sottrarsi alla cattura), recarsi al cospetto del capo del villaggio il quale, vi cederà l'oggetto magico in cambio degli ostaggi.
Una luce lampeggiante indica le isole popolate dagli spiritelli.
Per prima cosa dovete sparare alle isolette per disturbare chi vi alloggia, in questo modo si alzeranno in aria alcuni veicoli alieni.
Con precisi colpi di cannone dovrete quindi distruggere i veicoli volanti prima che loro facciano la stessa cosa con voi, infine dovrete mettere letteralmente nel sacco i piccoli spiritelli che saranno stati disseminati sulla superficie marina.
Una volta ottenuto l'oggetto magico bisogna recarsi dagli spiriti guardiani e attendere la meritata ricompensa: una vita extra e un nuovo armamento per il vostro canotto.
Man mano che progredite nel gioco i villaggi diventano sempre più grandi e gli spiritelli iniziano a difendersi: se il nostro Typhoon perde tutte le sue vite o i canotti il gioco finisce.

Laura Rangoni

🖫 SCARSO 🖫🖫 SUFFICIENTE 🖫🖫🖫 MEDIO 🖫🖫🖫🖫 BUONO 🖫🖫🖫🖫🖫 OTTIMO

Abbonamento e Arretrati

Spettabile **GP System s.r.l.** Via Voghera, n. 16 - 20144 - Milano desidero ricevere Abbonamento / Arretrati per la rivista **For You**

☐ **Abbonamento** - 10 numeri della rivista al prezzo di £. **135.000** contenenti il disco programmi dal numero ____ compreso oppure ricevere:

☐ **Copie arretrate** della rivista **For You** al prezzo di £. **15.000** dei seguenti numeri: ____________________

Cognome
Rag.Sociale ____________________________ Nome ____________________

Indirizzo ____________________________ P.Iva
C.F. ____________________

C.a.p. ______ Città __________________ Prov. _____ Tel. ______/________

Che naturalmente invierete senza aggravio di costi all' indirizzo sopra citato.

Accludo assegno bancario di £. ______________________________

Accludo ric. vaglia postale di £. ______________________________

Intestato alla **G.P. SYSTEM s.r.l. - Via Voghera n.16 - 20144 - Milano**

ATTENZIONE - Qualsiasi richiesta effettuata via fax, soggetta a pagamento in contrassegno, verrà maggiorata in relazione alle spese postali.

IMPORTANTE - Per l' emissione di qualsiasi vostra richiesta ci necessita Codice fiscale o Partita IVA, inoltre ogni variazione di indirizzo deve essere comunicata immediatamente, in caso contrario la **G.P. SYSTEM s.r.l.** non risponde di eventuali disguidi postali.

Data __________ Firma per accettazione ____________________

For You

PRODOTTI
PROFESSIONALI
VTR

WASATCH PORTFOLIO

SISTEMA GRAFICO AVANZATO PER I PROFESSIONISTI DELLA COMUNICAZIONE

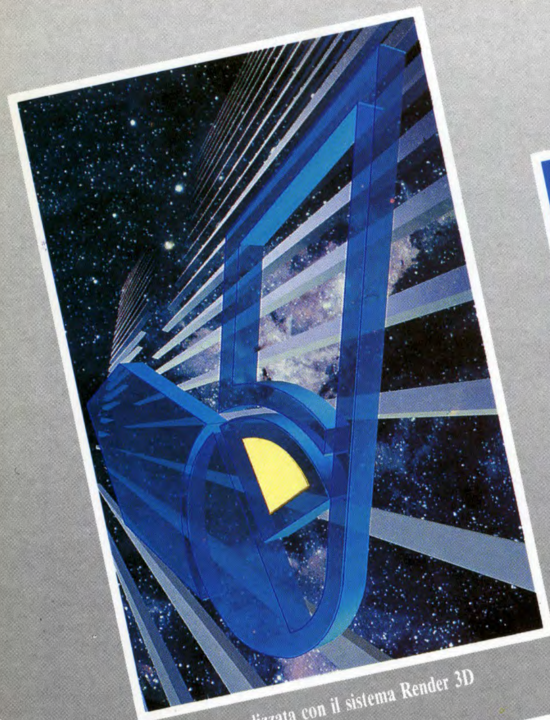
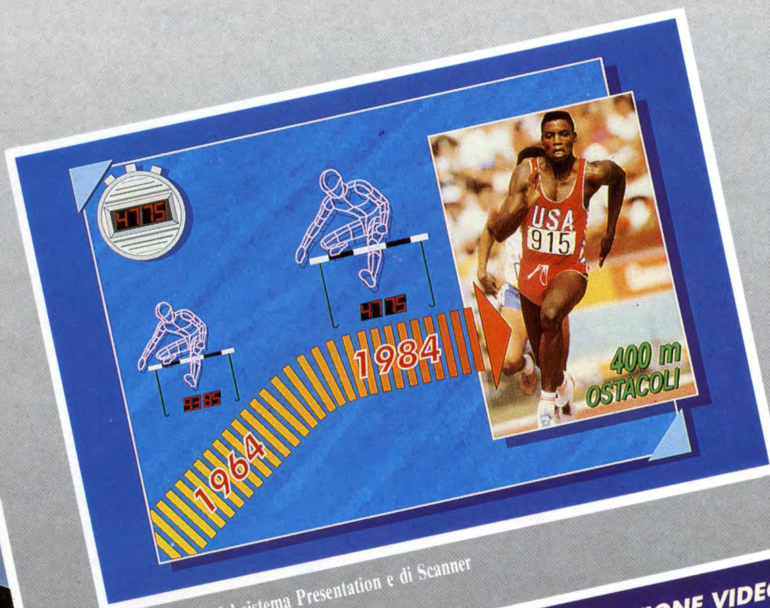


Illustrazione realizzata con il sistema Render 3D



Uso combinato del sistema Presentation e di Scanner

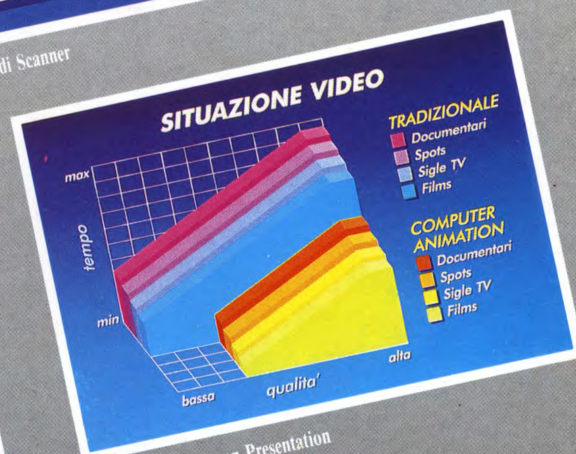


Grafico realizzato con Presentation



Sistema Illustration con trasparenze

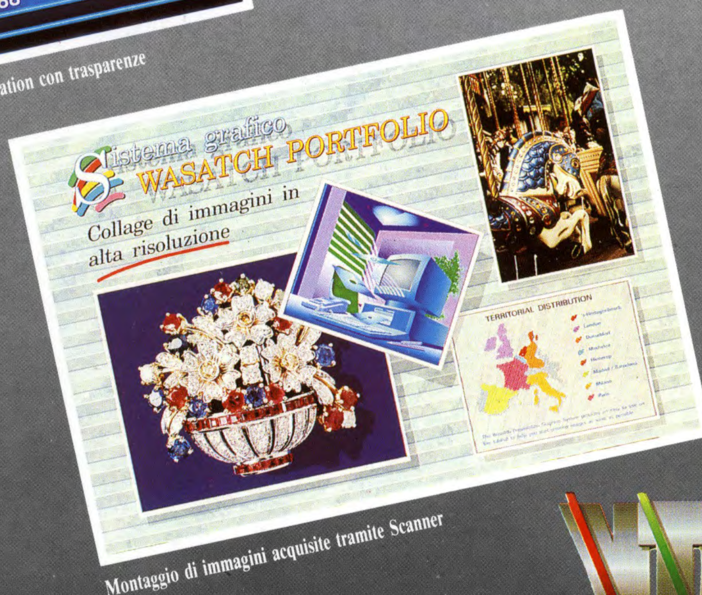
Wasatch Portfolio è un sistema grafico avanzato e modulare, dal costo contenuto, completo di tutte le funzioni per disegnare, dipingere, acquisire ed elaborare immagini in 2/3 dimensioni.
Wasatch Portfolio permette, grazie all'integrazione completa delle tecniche raster, vettoriale e modellazione tridimensionale, di gestire e combinare con estrema facilità, illustrazioni, disegni, tabelle, istogrammi, grafici, marchi e logotipi in 2/3 dimensioni, a immagini / diapositive / fotografie acquisite con scanner o telecamera a colori, a testi e testi trattati con effetti speciali.
Fra le caratteristiche di Wasatch Portfolio:
anti-aliasing per scritte e grafici, trasparenze, differenti fonts e colori per ogni singolo campo di testo, possibilità di scalatura delle immagini, rendering veloce a video, libreria con ben 486 simboli e librerie speciali a colori di tutti gli oggetti creati.
L'alta risoluzione delle immagini prodotte, fino a 4000 × 3000 punti con 16 milioni di colori contemporanei, e la semplicità d'uso dei programmi guidati da menù ad Icone rende il sistema unico nel suo genere.

Ideale per produzioni di diapositive in tutti i formati ad alta risoluzione, stampe e trasparenti per lavagna luminosa b/n e colore (con vari tipi di stampanti a trasferimento termico o sublimazione) e generazione di pellicole litografiche (separate in quadricromia con PS-Studio).
Inoltre Wasatch Portfolio implementato con il software Show BPS, può produrre veri e propri filmati con animazioni bidimensionali, sequenze preordinate e qualità Video Broadcast.

Dedicato ad aziende, centri servizi, studi grafici e pubblicitari, architetti, designers, laboratori fotografici e case di produzione.

Wasatch Portfolio lavora su scheda grafica AT Vista; prezzo differenziato a seconda delle configurazioni; consulenza e corsi di istruzione personalizzati.

A richiesta, diapositive, stampe e lucidi a colori con esempi applicativi.



Montaggio di immagini acquisite tramite Scanner



VTR Video Technology Research & Computer Graphics s.r.l. - Via Carlo Poerio 13, 20129 MILANO
Tel. 02/78.22.51. Ricerca automatica - Fax 02/78.22.55 - Telex 35.14.14 VTR I

K D S
Key Disk System



Il disco del Futuro